

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki berbagai macam kekayaan Ragam Budaya serta tradisi pada setiap provinsi di dalamnya. Perwujudan itu bisa berupa adat-istiadat, pakaian adat, rumah adat, tarian adat, lagu daerah, serta cerita sejarahnya. Identitas atau kepribadian suatu bangsa dapat dikenal melalui kebudayaan bangsa itu sendiri. Mempertahankan identitas suatu bangsa sangat lah penting jika bangsa itu tidak ingin kebudayaannya didominasi dengan pengaruh kebudayaan lain.

Saat ini kebudayaan di Indonesia sudah mulai terlupakan, akibat dari masuknya dengan mudah pengaruh kebudayaan asing dengan bebas ke negara kita. Perlu usaha lebih untuk memperkenalkan keanekaragaman budaya serta tradisi-tradisi yang ada di bangsa Indonesia ini, diharapkan para penerus bangsa lebih mengetahui kebudayaan bangsanya sendiri yaitu Indonesia, dari pada kebudayaan bangsa asing. Oleh karena itu untuk dapat melestarikan dan mengembangkan kebudayaan yang terdapat di Indonesia, kita harus menanamkan pengetahuan akan keanekaragaman budaya serta tradisi-tradisi dari bangsa Indonesia kepada anak-anak sebagai penerus bangsa.

Oleh karena ragam budaya Indonesia cukup banyak variasinya, maka pada umumnya anak-anak merasa sulit untuk memahami persamaan dan perbedaannya. Selain buku-buku yang selama ini ada di pasaran juga terasa kurang menarik bagi anak-anak yang membacanya karena tidak adanya lagu-lagu dan variasi penunjang.

Perkembangan teknologi saat ini telah mendorong banyak kalangan untuk mencari alternatif pemecahan masalah dibanyak bidang pekerjaan, hal ini menjadi salah satu pemicu perubahan pola pikir manusia untuk memperoleh informasi secara cepat, tepat dan akurat, khususnya teknologi perangkat bergerak semisal smartphone, yang mempunyai kemampuan menyajikan informasi secara cepat dan dapat diakses kapan-pun dan dimana-pun. Hadirnya berbagai bentuk aplikasi informasi ragam budaya indonesia juga turut memudahkan masyarakat khususnya anak-anak dalam mencari informasi seputar masalah pada dalam menghafal dan mengenal berbagai macam kebudayaan serta tradisi di negara Indonesia.

Melalui penelitian ini, diharapkan mampu membangun sebuah aplikasi yang dapat menyajikan informasi seputar permasalahan pada anak dalam menghafal dan mengenal banyak ragam kebudayaan serta tradisi yang ada di Indonesia. Selain itu aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat untuk mengenal lebih jauh lagi tentang keanekaragaman budaya dan tradisi di Indonesia. Sehingga keanekaragaman budaya di Indonesia akan tetap di ingat, dilestarikan serta tidak terlupakan yang disebabkan kebudayaan asing. Aplikasi ini akan dibuat sebuah sistem informasi yang dirancang khusus dan menarik dengan adanya semacam animasi gambar yang sedang menggunakan pakaian adat dari masing-masing provinsinya, hal ini dilakukan agar yang menggunakan aplikasi ini tidak merasa bosan dan jenuh terutama pada anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana memanfaatkan Teknologi multimedia untuk membantu masyarakat khususnya anak-anak dalam pembelajaran mengenai keanekaragaman budaya Indonesia serta tradisinya.?
- b. Bagaimana membuat aplikasi terlihat menarik dan mudah digunakan serta cepat dimengerti oleh pengguna?

- c. Bagaimana mengenalkan dan melestarikan budaya dan kesenian tradisional, melalui pemanfaatan pengembangan teknologi android?

1.3 Batasan Masalah

Dalam tugas akhir ini penulis membuat beberapa batasan masalah agar penelitian yang dilakukan bisa fokus pada masalah utama permasalahan yang ingin diselesaikan. Batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Target penelitian ini adalah untuk pembelajaran bagi anak-anak.
2. Dalam aplikasi ini terdapat 34 provinsi yang berada di Indonesia untuk tahun 2016.
3. Aplikasi ini dibangun berdasarkan “ Buku Sejarah 34 Provinsi Indonesia” yang diterbitkan oleh Dunia Cerdas.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat membantu anak-anak dalam mengenal lebih jauh lagi tentang keanekaragaman Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan tujuan diatas, maka penelitian ini mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan sebuah media pembelajaran alternatif yang dapat membantu anak-anak.
2. Bagaimana membuat aplikasi terlihat menarik dan mudah digunakan serta cepat dimengerti oleh pengguna?

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap-tahapan sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara mencari referensi yang relevan dan melakukan observasi ke Taman Mini Indonesia Indah Jakarta, serta yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis digunakan untuk mengetahui dan menterjemahkan permasalahan dan kebutuhan perangkat lunak serta kebutuhan aplikasi. Analisis yang akan digunakan dengan pendekatan terstruktur yang lengkap dengan teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan aplikasi.

b. Perancangan

Langkah-Langkah dan proses perancangan sistem, menggunakan HIPO (*Hierarchy Plus Input-Proses-Output*) untuk menggambarkan setiap alur prosesnya.

c. Implementasi

Setelah rancangan dibuat maka data dimasukkan ke dalam aplikasi. Tahap ini merupakan tahap yang sangat penting untuk melihat proses tercapainya tujuan sehingga dapat diketahui hasil dari pembuatan sebuah aplikasi.

d. Pengujian

Tahapan akhir dalam pembuatan aplikasi adalah tahapan pengujian yang dilakukan pengujian sistem yang dibuat sudah sesuai apa belum seperti yang diharapkan dan diujikan kepada *user*.

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan ini disusun secara sistematika yang berisi hasil dari penelitian tugas akhir mengenai “Aplikasi Alat Bantu Ajar Anak Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android”. Masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Memberikan penjelasan mengenai latar belakang masalah, kemudian dilanjutkan dengan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi pembahasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan Tugas Akhir ini. Teori yang dijelaskan antara lain, pengertian sistem serta istilah-istilah dalam pembuatan sistem Aplikasi Alat Bantu Ajar Anak Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android.

BAB III METODOLOGI

Memuat uraian tentang metode analisis yang dipakai, serta hasil analisis kebutuhan perangkat lunak. Pada bagian ini terdapat perancangan dan implementasi perangkat lunak. Hasil analisis kebutuhan perangkat lunak berupa analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan masukan, kebutuhan perangkat keras, dan antarmuka serta perancangan sistem.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Perancangan sistem adalah tahap merancang dan mendesain suatu sistem yang baik, yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi system.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V Memuat uraian mengenai kesimpulan dari hasil implementasi Tugas Akhir, serta dikemukakan beberapa saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan dari aplikasi yang telah dibangun.